

КАРТОТЕКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
II группа раннего возраста

РАЗВИТИЕ СИЛЫ ГОЛОСА.

Игра «Идите с нами играть»

Цель. Учить детей говорить громко. Выработка умения пользоваться громким голосом.

Подготовительная работа. Подобрать игрушки: мишку, зайку, лису.

Краткое описание:

Дети сидят полукругом. Взрослый на расстоянии 2-3 м от детей расставляет игрушки и говорит: «Мишке, зайке и лисичке скучно сидеть одним. Позовем их играть вместе с нами. Чтобы они нас услышали, звать надо громко, вот так: «Миша, иди!» Дети вместе с воспитателем зовут мишку, лису, зайку, потом играют с ними.

Методические указания. Следить, чтобы дети, когда зовут игрушки, говорили громко, а не кричали.

Игра « Не разбуди Катю»

Цель. Учить детей говорить тихо. Воспитание умения пользоваться тихим голосом.

Подготовительная работа. Взрослый приготавливает куклу с закрывающимися глазами, кровать с постельными принадлежностями; мелкие игрушки, например кубик, машинку, башенку и др., а также коробку для игрушек.

Краткое описание:

Педагог ставит к себе на стол кровать со спящей куклой и говорит: «Катя много гуляла, устала. Пообедала и уснула. А нам надо убрать игрушки, но только тихо, чтобы не разбудить Катю. Идите ко мне, Оля и Петя. Оля, скажи тихо Пете, какую игрушку надо убрать в коробку». Так педагог вызывает всех детей по двое, и они убирают игрушки, расставленные на столе.

Методические указания. Следить, чтобы дети говорили тихо, но не шепотом.

Рассказ «Кто как кричит?»

Цель. Учить детей говорить «тоненьким» голосом и низким голосом.

Выработка умения повышать и понижать тон голоса.

Подготовительная работа. Педагог заготавливает для работы на фланелеграфе картинки с изображениями дерева, забора, птички, птенчика, кошки, котенка, а также игрушечных кошку, котенка, птицу, птенчика.

Краткое описание:

Воспитатель начинает рассказывать, сопровождая свою речь показом на фланелеграфе соответствующих фигурок: «Утром рано на даче вышли мы погулять. Слышим, кто-то тоненько пищит: «пи-пи» (произносит звукоподражание «тоненьким» голосом). Смотрим, это птенчик сидит на дереве и пищит; ждет, когда ему мама червячка принесет. Как тоненько птенчик пищит? («Пи-пи-пи».) В это время птичка прилетела, дала птенчику червяка и запищала: «пи-пи-пи» (произносит звукоподражание более низким голосом). Как мама-птичка пищала? («Пи-пи-пи».)

Птичка улетела, и мы дальше пошли. Слышим, кто-то у забора тоненько кричит: «мяу-мяу-мяу» (произносит звукоподражание «тоненьким» голосом). И выскочил на дорожку котенок. Как он мяукал? (Дети воспроизводят образец воспитателя.) Это он маму-кошку звал.

Услышала она, бежит по дорожке и мяукает: «мяу-мяу-мяу» (говорит «мяу-мяу» более низким голосом). Как кошка мяукала? («Мяу-мяу-мяу».)

А сейчас, дети, я вам покажу, кто к нам в гости пришел». Воспитатель достает кошку, показывает, как она идет по столу, потом садится. «Как кошка мяукает?» Дети, понижая голос, говорят: «мяу-мяу-мяу».

Затем педагог достает котенка, птицу, птенчика, а дети подражают их голосам.

Методические указания. Следить, чтобы дети не кричали, а говорили спокойно, повышая и понижая голос в доступных для них пределах.

Игра «Кот и мыши»

Цель. Учить детей говорить стихотворный текст тихо. Воспитание умения пользоваться тихим голосом.

Подготовительная работа. Приготовить шапочки с изображением кота. Разучить с детьми текст стихотворения.

Краткое описание:

Дети ходят по кругу, в центре которого присел на корточки ребенок, изображающий кота. Дети тихим голосом говорят:

«Тише, мыши.

Тише, мыши.

Кот сидит на нашей крыше.

Мышка, мышка, берегись!

И коту не попадись!»

Ребенок, изображающий кота, громко мяукает и бежит за детьми.

Пойманные становятся котами.

Методические указания. Следить, чтобы дети не усиливали голос, но и не говорили шепотом.

Упражнение «Гудок»

Цель. Учить детей менять силу голоса от громкого к тихому. Выработка умения регулировать силу голоса.

Подготовительная работа. Подготовить картинку с изображением паровоза.

Краткое описание:

Дети становятся в один ряд лицом к воспитателю и поднимают руки через стороны вверх до встречи их ладонями. Затем медленно опускают через стороны вниз. Одновременно с опусканием рук дети произносят звук **у** сначала громко, а затем постепенно все тише (паровоз удаляется). Опустив руки, замолкают.

Методические указания. Сначала упражнение показывает сам педагог, затем он вызывает двух детей, которые изображают гудок вместе с ним. Остальные дети делают только движения руками. Потом в игре принимает участие вся группа.

Игра «Громко — тихо»

Цель. Учить детей менять силу голоса: говорить то громко, то тихо. Воспитание умения менять силу голоса.

Подготовительная работа. Педагог подбирает парные игрушки разных размеров: большую и маленькую машины, большой и маленький барабаны, большую и маленькую дудочки.

Краткое описание:

Взрослый показывает 2 машины и говорит: «Когда едет большая машина, она подает сигнал громко: «би-би». Как подает сигнал большая машина?» Дети громко произносят: «би-би». Педагог продолжает: «А маленькая машина сигналиит тихо: «би-би». Как сигналиит маленькая машина?» Дети тихо произносят: «би-би». Педагог убирает обе машины и говорит: «Сейчас будьте внимательны. Как только поедет машина, вы должны дать сигнал, не ошибитесь, большая машина сигналиит громко, а маленькая - тихо».

Аналогично обыгрываются остальные игрушки.

Методические указания. В зависимости от количества детей в группе на занятии можно использовать одну пару игрушек или 2-3. Следить, чтобы при тихом произнесении звукоподражаний дети не переходили на шепот.

Игра «Дует ветер»

Цель. Учить детей в зависимости от ситуации пользоваться громким или тихим голосом. Изменение силы голоса.

Подготовительная работа. Педагог подготавливает 2 картинку. На одной изображен легкий ветерок, качающий травку, цветы. На другой - сильный ветер, качающий ветви деревьев.

Краткое описание:

Дети сидят полукругом на стульях. Педагог говорит: «Пошли мы летом на прогулку в лес. Идем полем, светит солнышко, дует легкий ветерок и колыхает травку, цветочки (показывает картинку). Он дует тихо, вот так: «у-у-у» (тихо и длительно произносит звук у). Пришли в лес, набрали много цветов, ягод. Собрались идти обратно. Вдруг подул сильный ветер (показывает картинку). Он громко загудел: «у-у-у...» (громко и длительно произносит этот звук). Дети повторяют за педагогом, как дует легкий ветерок и как гудит сильный ветер. Затем педагог показывает картинку, уже не произнося звук, а дети подражают соответствующему ветру.

Методические указания. Педагог следит, чтобы дети, повторяя за ним, соблюдали ту же силу голоса.

РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ.

Игра «Солнце или дождик?»

Цель. Учить детей выполнять действия согласно различному звучанию бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Краткое описание:

Взрослый говорит детям: «Сейчас мы с вами пойдем гулять. Мы выходим на прогулку. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть бубном, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в бубен, а вы, услышав стук, должны бежать в дом. Слушайте внимательно, когда бубен звенит, а когда я стучу в него».

Методические указания. Воспитатель проводит игру, меняя звучание бубна 3 - 4 раза.

Игра «Угадай, кто кричит»

Цель. Воспитание у детей умения сосредоточивать слуховое внимание. Учить детей определять игрушку по звукоподражанию.

Подготовительная работа. Подготовить озвученные игрушки, изображающие знакомых детям домашних животных: корову, собаку, козу, кошку и др.

Краткое описание:

Взрослый достает приготовленные игрушки (по одной), обыгрывает их, подражая крику соответствующих животных, затем просит детей послушать и угадать по голосу, кто придет к ним в гости. Выбранный взрослым ребенок уходит за дверь и, чуть приоткрыв ее, подает голос, подражая одному из животных, а дети угадывают, кто это.

Методические указания. Игру можно повторять 5-6 раз. Следить, чтобы дети внимательно слушали. Активизировать вопросами всех детей.

Игра «Где позвонили?»

Цель. Учить детей определять направление звука. Развитие направленности слухового внимания.

Подготовительная работа. Взрослый готовит звоночек.

Краткое описание:

Дети садятся в кружок. Взрослый выбирает водящего, который становится в центре круга. По сигналу водящий закрывает глаза. Затем воспитатель дает кому-нибудь из детей звоночек и предлагает позвонить. Водящий, не открывая глаз, должен рукой указать направление, откуда доносится звук. Если он укажет правильно, взрослый говорит: «Пора» - и водящий открывает глаза, а тот, кто позвонил, поднимает и показывает звоночек. Если водящий ошибся, он отгадывает еще раз, затем назначают другого водящего.

Методические указания. Игру повторяют 4-5 раз. Нужно следить, чтобы водящий во время игры не открывал глаза. Указывая направление звука, водящий поворачивается лицом к тому месту, откуда слышен звук. Звонить надо не очень громко.

Игра «Угадай, на чем играю»

Цель. Учить детей определять предмет на слух по его звучанию. Воспитание устойчивости слухового внимания.

Подготовительная работа. Педагог подбирает музыкальные игрушки: барабан, гармошку, бубен, органчик и др.

Краткое описание:

Взрослый знакомит детей с музыкальными игрушками: гармошкой, барабаном, органчиком, бубном. Затем он убирает игрушки за ширму. Сыграв на одном из инструментов, просит детей угадать, на чем он играл. Тот, кто угадал правильно, достает инструмент из-за ширмы и играет на нем.

Методические указания. Следить, чтобы дети сидели тихо, внимательно слушали. На одном занятии не должно быть более четырех различных инструментов. Игру следует повторять 5-7 раз.

Игра «Угадай, что делают»

Цель. Учить детей определять действие по звуку. Воспитание устойчивости слухового внимания.

Подготовительная работа. Воспитатель подбирает следующие предметы: стакан с водой, колокольчик, деревянный молоточек.

Краткое описание:

Педагог показывает детям приготовленные предметы и производит с ними различные действия: ударяет деревянным молоточком по столу, звенит в колокольчик, переливает воду из стакана в стакан. Дети смотрят и слушают. Потом педагог убирает все за ширму и там повторяет эти действия, а дети по звуку угадывают, что он делает.

Методические указания. Если дети затрудняются определить действие, нужно еще раз наглядно его продемонстрировать. Если же они легко справляются с заданием, можно увеличить количество предметов или взять предметы, близкие по звучанию.

Игра «Угадай, что делать»

Цель. Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Подготовительная работа. Приготовить по 2 флажка на каждого ребенка.

Краткое описание:

Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Если педагог громко звенит бубном, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

Методические указания. Взрослому необходимо следить за правильной осанкой детей и правильным выполнением движений; чередовать громкое и тихое звучание тамбурина надо не более четырех раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

Игра «Угадай, кто идет»

Цель. Учить детей выполнять действия согласно темпу звучания бубна. Воспитание умения определять темп звучания бубна.

Подготовительная работа. Педагог готовит 2 картинки с изображением шагающей цапли и скачущего воробья.

Краткое описание:

Педагог показывает детям картинку с цаплей и говорит, что у нее ноги длинные, она ходит важно, медленно, так медленно, как зазвучит сейчас бубен. Педагог медленно стучит в бубен, а дети ходят как цапли. Потом взрослый показывает картинку, на которой нарисован воробей, и говорит, что воробей прыгает так быстро, как сейчас зазвучит бубен. Он быстро стучит в бубен, а дети скачут как воробушки. Затем педагог меняет темп звучания бубна, а дети соответственно то ходят как цапли, то прыгают как воробьи.

Методические указания. Менять темп звучания бубна надо не более 4 - 5 раз.

Игра «Угадай, близко или далеко поезд»

Цель. Учить детей правильно определять силу голоса. Развитие умения различать на слух силу звука.

Подготовительная работа. Подобрать 3 картинки, на которых нарисован поезд. На первой картинке поезд стоит у станции. На второй - удаляется от нее, провожающие машут вслед. На третьей изображена станция, вдали, за лесом, виден последний вагон поезда.

Краткое описание:

Педагог ставит на доску 3 картинки с изображением поезда. Он говорит: «Поезд перед отходом со станции гудит - **ууу**. Поезд стоит близко, и мы слышим громкий гудок. (Произносит звук **угромким** голосом.) Когда поезд отошел от станции и загудел, мы услышали не такой громкий гудок. (Произносит звукоподражание обычным голосом средней громкости.) А когда поезд ушел далеко и загудел, его уже еле слышно». (Произносит звукоподражание тихим голосом.)

Далее педагог произносит звук **у** с разной силой голоса, а дети указывают соответствующую картинку.

Методические указания. Если дети будут отвечать правильно, то они сами поочередно могут быть ведущими (подавать сигнал голосом разной силы).

РАЗВИТИЕ ПРАВИЛЬНОГО ЗВУКОПРОИЗНОШЕНИЯ.

Сказка «Поспешили - насмешили»

Цель. Развивать речевой слух и речевую активность детей, побуждать произносить звуки по подражанию. Развитие у детей умения правильно произносить звуки по подражанию. Развитие речевого слуха. Подготовительная работа. Приготовить для показа на фланелеграфе дом, в окно которого выглядывает медведь, лягушку, мышку, курицу, гуся, корову. Продумать вопросы по тексту сказки.

Краткое описание:

Прискакала лягушка к медвежьему дому. Заквакала под окном: «Ква-ква-ква - к вам в гости пришла!» Прибежала мышка. Запищала: «Пи-пи-пи - пироги у вас вкусны, говорят!» Курочка пришла. Заквохтала: «Ко-ко-ко - корочки, говорят, рассыпчаты!» Гусь приковылял. Гогочет: «Го-го-го - горошку бы поклевать!» Корова пришла. Мычит: «Му-му-му - мучного поилца попить бы!» Тут медведь из окна высунулся. Зарычал: «Р-р-р-р-р-р-р-р!» Все и разбежались. Да зря трусишки поспешили. Дослушали бы, что медведь сказать хотел. Вот что: «Р-р-р-р-р-рад гостям. Заходите, пожалуйста!»

Методические указания. Следует сопровождать рассказывание сказки показом ее персонажей на фланелеграфе. Звукоподражания нужно произносить четко, выделяя гласные звуки.

Рассказ «Песня-песенка»

Цель. Развивать речевой слух и речевую активность, побуждать детей произносить звуки и звукосочетания по подражанию. Уточнение звукопроизношения у детей. Развитие речевого слуха.

Подготовительная работа. Подобрать следующие игрушки: большую куклу, петуха, кошку, утку, медведя, лягушку. Продумать вопросы по рассказу так, чтобы в ответах детей были звукоподражания, которые в нем даны.

Запела девочка песенку. Пела-пела и допела.

- Теперь ты, петушок, пой!

- Ку-ка-ре-ку! - пропел петушок.

- Ты спой, Мурка!

- Мяу, мяу, - спела кошка.

- Твоя очередь, уточка!

- Кря-кря-кря, - затынула утка.

- И ты. Мишка!

- Ряв-ряв-р-я-яв! - зарычал медведь.

- Ты, лягушка, спой!

- Ква-ква-квак-к-к! - проквакала квакушка.

- А ты, кукла, что споешь?

- Ма-а-ма-а-ма! Ма-ма! Складная песенка!

Методические указания. Педагогу следует сопровождать свой рассказ показом игрушек-персонажей; звукоподражания произносить четко, того же добиваться от детей при ответах на вопросы по рассказу.

Стихотворение А. Барто «Кто как кричит?»

Цель. Добиваться правильного воспроизведения детьми различных звукоподражаний. Развитие способности к звукоподражанию, а также речевого слуха.

Подготовительная работа. Приготовить игрушки: петуха, курицу, кошку, собаку, утку, корову. Продумать вопросы к тексту стихотворения, чтобы в ответах дети активно использовали звукоподражания.

Ку-ка-ре-ку!
Кур стерегу.
Кудах-тах-тах!
Снеслась в кустах.
Мур-муррр!
Пугаю кур.
Ам-ам!
Кто там?
Кря-кря-кря!
Завтра дождь с утра!
Му-му-у!
Молока кому?

Методические указания. Читать стихотворение надо выразительно, во время чтения показывать детям соответствующие игрушки.



КАРТОТЕКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
II младшая группа

РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО ДЫХАНИЯ.

Игра «Бабочка, лети!»

Цель. Добиваться длительного, непрерывного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Приготовить 5 бумажных ярко окрашенных бабочек. К каждой привязать нитку длиной 50 см и прикрепить их к шнуру на расстоянии 35 см друг от друга. Шнур натянуть между двумя стойками так, чтобы бабочки висели на уровне лица стоящего ребенка.

Краткое описание:

Дети сидят на стульях. Взрослый говорит: «Дети, посмотрите, какие красивые бабочки: синие, желтые, красные! Как их много! Они как живые! Посмотрим, могут ли они летать. (Дует на них.) Смотрите, полетели. Попробуйте и вы подуть. У кого дальше полетит?» Взрослый предлагает детям встать по одному возле каждой бабочки. Дети дуют на бабочек.

Методические указания. Игру повторяют несколько раз, каждый раз - с новой группой детей. Нужно следить, чтобы дети стояли прямо, при вдохе не поднимали плечи. Дуть следует только на одном выдохе, не добирая воздуха. Щеки не надувать, губы слегка выдвинуть вперед. Каждый ребенок может дуть не более десяти секунд с паузами, в противном случае у него может закружиться голова.

Игра «Чья птичка дальше улетит?»

Цель. Добиваться от каждого ребенка умения делать длительный, непрерывный, направленный выдох. Воспитание длительного направленного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Педагог вырезает из тонкой бумаги птичек и ярко раскрашивает.

Краткое описание:

На двух столах ставят птичек (у самого края стола) на расстоянии не менее 30 см друг от друга. Вызывают четверых детей, каждый садится напротив птички. По сигналу «птички полетели» дети дуют на фигурки, остальные следят, чья птичка дальше улетит.

Методические указания. Следить, чтобы дети не надували щеки, когда будут дуть на бумажных птичек. Продвигать фигурку можно лишь на одном выдохе. Сначала это показывает воспитатель, предупредив, что дуть на птичку несколько раз подряд нельзя.

Игра «Пускание корабликов»

Цель. Добиваться от каждого ребенка умения длительно произносить звук **ф** на одном выдохе или многократно произносить звук **п (п-п-п)** на одном выдохе.

Воспитание умения сочетать произнесение звука с началом выдоха.

Подготовительная работа. Взрослый готовит таз с водой и бумажные кораблики.

Краткое описание:

Дети сидят большим полукругом. В центре на маленьком столе стоит таз с водой. Вызванные дети, сидя на стульчиках, дуют на кораблики, произнося звук **ф** или **п**.

Педагог предлагает детям покататься на кораблике из одного города в другой, обозначив города значками на краях таза. Чтобы кораблик двигался, нужно дуть на него не торопясь, сложив губы, как для произнесения звука **ф**. Можно дуть, просто вытягивая губы трубочкой, но, не надувая щек. Кораблик при этом двигается плавно. Но вот налетает порывистый ветер. «П-п-п...» - дует ребенок.

(При повторении игры нужно пригнать кораблик к определенному месту.)

Методические указания. Следить, чтобы при произнесении звука **ф** дети не надували щеки; чтобы дети произносили звук **п** на одном выдохе 2-3 раза и не надували при этом щеки.

Игра «Птицеферма»

Цель. Развитие речевого дыхания. Учить детей на одном выдохе: произносить 3-4 слога.

Подготовительная работа. Подобрать звучащие игрушки: курицу, петуха, утку, гуся, цыпленка.

Краткое описание:

Взрослый показывает детям игрушки и воспроизводит 3 - 4 раза подряд их звучание. Игрушки убирают. Педагог говорит: «Пошли мы с вами на птицеферму. Идем, а навстречу нам... (показывает курицу) курица. Как она поздоровается с нами?» Дети: «ко-ко-ко».

«Пошли мы дальше. Навстречу нам гусь. Как он поздоровается с нами?» Дети: «га-га-га». Далее педагог последовательно показывает оставшиеся игрушки, а дети произносят соответствующие звукоподражания.

Методические указания. Сначала говорят все участники игры, потом можно спросить трех-четырех детей по одному. Следить, чтобы звукоподражания (*ко-ко-ко, га-га-га, пи-пи-пи, ку-ка-ре-ку, кря-кря-кря*) дети произносили на одном выдохе. Одни дети могут произносить 2-3 звукоподражания, другие – 3 - 4.

Игра «Чей пароход лучше гудит?»

Цель. Добиваться умения направлять воздушную струю по середине языка. Развитие длительного целенаправленного ротового выдоха.

Подготовительная работа. Педагог заготавливает стеклянные пузырьки (по количеству детей) высотой примерно 7 см, диаметром горлышка 1-1,5 см, делает на них наклейки с именами детей.

Краткое описание:

Каждому ребенку дают чистый пузырек. Педагог говорит: «Дети, послушайте, как гудит мой пузырек, если я в него подую. (Гудит.) Загудел как пароход. А как у Миши загудит пароход?» Педагог по очереди обращается к каждому ребенку, а затем предлагает погудеть всем вместе.

Методические указания. Чтобы погудеть в пузырек, надо слегка высунуть кончик языка так, чтобы он касался края горлышка. Пузырек касается подбородка. Струя воздуха должна быть длительной и идти посередине языка. Если гудок не получается, значит, ребенок не соблюдает одно из данных требований. Каждый ребенок может дуть лишь несколько секунд, чтобы не закружилась голова.

Игра «Подбери по цвету»

Цель. Учить детей слитно произносить фразу из двух-трех слов. Выработка плавного речевого выдоха.

Подготовительная работа. Подобрать предметные картинки основных цветов и сделать из картона кубики тех же цветов без одной грани.

Краткое описание:

Детям раздают картинки, на которых нарисованы предметы разного цвета. Показывая кубик, педагог говорит: «У кого картинки такого же цвета, как кубик, подойдите сюда». Дети выходят, показывают свои картинки, называют их («Красная машина», «Красный шар» и т. д.) и складывают в этот кубик. Игра продолжается до тех пор, пока все дети не сложат свои картинки в кубики.

Методические указания. Следить, чтобы дети говорили слова слитно, на одном выдохе.

РАЗВИТИЕ СЛУХОВОГО ВНИМАНИЯ.

Д/и «Найди ошибку»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушку и называет заведомо неправильное действие, которое якобы производит это животное. Дети должны ответить, правильно это или нет, а потом **перечислить те действия**, которые на самом деле может совершать данное животное. Например: «Собака читает. Может собака читать?» Дети отвечают: «Нет». А что может делать собака? Дети **перечисляют.** Затем называются другие животные.

Д/и «Доскажи слово»

Цели: учить отчетливо произносить многосложные слова громко, **развивать слуховое внимание.**

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривает слог в последнем слове. Дети должны закончить это слово.

Ра-ра-ра — начинается иг

Ры-ры-ры — у мальчика ша.

Ро-ро-ро — у нас новое вед.

Ру-ру-ру — продолжаем мы иг.

Ре-ре-ре — стоит дом на го.

Ри-ри-ри — на ветках снега.

Ар-ар-ар — кипит наш само.

Ры-ры-ры — детей много у го.

Д/и «Закончи предложение».

Цели: учить дополнять предложения словом противоположного значения, **развивать внимание.**

Ход игры: Воспитатель начинает предложение, а дети его заканчивают, только говорят слова с противоположным значением.

Сахар сладкий, а перец - (*горький*).

Летом листья зеленые, а осенью (*желтые*).

Дорога широкая, а тропинка. (*узкая*).

Д/и «Близко - далеко»

Цель: развитие слухового внимания, остроты слуха.

Ход игры: педагог за ширмой производит звучание большой или маленькой игрушкой. Дети по силе звучания определяют размер игрушки (*большая или маленькая*)

Д/и «Испорченный телефон»

Цель: **развивать** у детей слуховое внимание.

Правила: Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т. е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Ход игры: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку.
Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (*на ухо*) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т. д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у **последнего**: «*Какое ты услышал слово?*» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, ведущий спрашивает всех по очереди (*начиная с последнего*) какое они слышали слово. Так узнают, кто напутал, «*испортил телефон*». Проигравший, занимает место последнего в ряду.

Д/И «Выдели слово»

Цели: учить детей отчетливо произносить многосложные слова громко, **развивать слуховое внимание.**

Ход игры: Воспитатель произносит слова и предлагает детям хлопать в ладоши тогда, когда они услышат слова, в которых есть звук «з» (*песня комарика*). (*Зайка, мышка, кошка, замок, коза, машина, книга, звонок*)
Воспитатель должен произносить слова медленно, после каждого слова делать паузу, чтобы дети могли подумать.

Игра «Угадай, что делать»

Цель. Учить детей соотносить характер своих действий со звучанием бубна. Воспитание у детей умения переключать слуховое внимание.

Подготовительная работа. Приготовить по 2 флажка на каждого ребенка.

Краткое описание:

Дети сидят полукругом. У каждого в руках по 2 флажка. Если педагог громко звенит бубном, дети поднимают флажки вверх и машут ими, если тихо - держат руки на коленях.

Методические указания. Взрослому необходимо следить за правильной осанкой детей и правильным выполнением движений; чередовать громкое и тихое звучание тамбурина надо не более четырех раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.



КАРТОТЕКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
средняя группа

РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО ДЫХАНИЯ.

Д/и "Фокус"

Цель: развитие сильного целенаправленного выдоха.

Оборудование: маленький кусочек ваты.

Ход игры: Давай представим, что мы с тобой фокусники. Прежде чем показывать фокус своим родным нам с тобой надо потренироваться. Открываем ротик. Делаем "чашечку" (боковые края языка прижаты к верхней губе, а посередине остается желобок). Кладем маленький кусочек ваты на нос. Делаем вдох через нос. Сильно дуем на ватку через рот так, чтобы она взлетела вверх.

Для занятий с детьми я также создала с помощью программы Microsoft Office PowerPoint альбом - поддувалочки, распечатала листы на картоне и получилось интересное пособие, где дети должны помочь ежу найти грибы под листьями, разбудить принцессу, сдунув с нее одеяло, накормить рыбку червячком, разогнать тучи, чтобы появилось солнышко, остудить чай для лисички и так далее.

Д/и "Забей гол Дракоше"

Цель: развитие сильного непрерывного выдоха, развитие губных мышц.

Оборудование: легкий шарик от настольного тенниса (поролоновый шарик и другое), игрушка дракона.

Ход игры: Сегодня мы с тобой будем футболистами и тебе нужно забить как можно больше голов Дракоше.

Вытягиваем губы трубочкой и плавно дуем на шарик, загоняя его в ворота Дракоше. При этом педагог своей рукой может передвигать дракона тем самым создавая трудность в забивании гола.

Внимание! Следить, чтобы ребенок не надувал щеки. При необходимости их можно придерживать пальцами.

Д/и "Кто загонит мяч в ворота"

Цель: развитие сильного плавного выдоха.

Оборудование: шарик от настольного тенниса или ватный шарик, ворота из стаканчика из-под йогурта.

Ход игры: - Сегодня ребята, мы проводим соревнование кто загонит мяч в ворота. Итак, мы начинаем. Участники, улыбнитесь, положите широкий язык на нижнюю губу (упражнение "Лопаточка") и плавно, со звуком [Ф], дуем на шарик.

Внимание! Следить за щеками ребенка и чтобы он произносил [Ф], а не [Х], то есть чтобы воздушная струя была узкая, а не рассеянная.

Д/и "Самый быстрый карандаш"

Цель: развитие длинного и плавного выдоха.

Оборудование: цветные карандаши с гладкой или ребристой поверхностью.

Ход игры: перед ребенком сидящим за столом на расстоянии 20 см кладем карандаш. Сначала сами показываем ребенку как дуть на карандаш, чтобы он укатился на противоположный край стола. Можно поиграть в эту игру вдвоем сидя друг напротив друга и перекатывать карандаш друг другу.

Д/и "Горячий чай"

Цель: развитие сильного плавного и продолжительного выдоха.

Оборудование: стаканчики из цветного картона.

Ход игры: - Здравствуйтесь, девчонки и мальчишки! Сегодня гости вы мои и горячим чаем всех я угощаю, а чтобы не обжечься вам - дуть я предлагаю!

РАЗВИТИЕ СЛОВАРЯ

Д/и «Кто что делает»

Цель: развивать глагольный словарь детей.

Игровой материал: мяч.

Взрослый бросает мяч ребенку и называет профессию, ребенок возвращает мяч и говорит, что делает представитель этой профессии: Врач — лечит. Учитель — учит. Продавец — продает. Маляр — красит. Портной — шьет. Дворник — подметает. Музыкант — играет. Парикмахер — подстригает. Воспитатель — воспитывает. Балерина — танцует.

Д/и «Какие бывают иголки?»

Цель: дать детям представление о многозначном слове «игла», упражняться в подборе однокоренных слов, согласовывать существительные и прилагательные в роде, числе, падеже.

Игровой материал: фанты.

Воспитатель: «Вот иголка. Как ее можно назвать? – Швейные. Что этой иглой можно делать? – Шить, вышивать. Что шьют швейной иглой? А какие еще иголки вы знаете? (Сосновые, еловые, медицинские). Чем похожи все иголки? (Они острые, тонкие, колючие).

Что делают медицинской иглой? (Укол).

Лежала между елками подушечка с иголками.

Тихонечко лежала, потом вдруг убежала.

- Ребята, где живет еж? Для чего ему нужны иголки? (Защищаться). От кого еж защищается?
- ответьте на мои вопросы: можно ли ежа погладить рукой? Почему нельзя вдеть нитку в ежину иголку?
- Закончите предложения: «Ты ежа не трогай лучше, потому что он... (колючий).
 - Лиса лизнула ежа и ... (укололась).
- У папы-ежа иголки длинные и толстые, а у ежат... (короткие и тонкие).
- Иглы на елке еловые, а на сосне... (сосновые).

Д/и «Скажи ласково»

Цель: образование существительных с уменьшительно-ласкательными суффиксами.

Снег -...снежок; ручей - ...; лужа - ...; солнце - ...; лужа - ...; почка -...; проталина - ...; облако - ...; гнездо -...; льдина - ...; дождь - ...; огород - ...
и т.д.

Д/и «Скажи по-другому»

Цель: учить детей подбивать слова, близкие по смыслу (слова-приятели).

Педагог: «У одного мальчика сегодня плохое настроение. Какой мальчик сегодня? – Грустный. А как можно сказать то же самое, но другими словами? (печальный, расстроенный). Слова «печальный, грустный и расстроенный» - это слова-приятели.

Почему он такой? Да потому, что на улице идет дождь, а мальчик идет в школу.

Какое слово повторилось два раза? (идет).

Что значит «дождь идет»? Скажи по-другому.

Что значит «мальчик идет»? Скажи по-другому.

Как можно сказать по-другому: весна идет? (весна наступает).

Чистый воздух (свежий воздух).

Чистая вода (прозрачная вода).

Чистая посуда (вымытая посуда).

Самолет сел (приземлился).

Солнце село (зашло).

Река бежит (течет, струится).

Мальчик бежит (мчится, несется).

Как сказать одним словом? Очень большой (громадный, огромный),
очень маленький (малюсенький)

Д/и «Назови часть целого»

Цель: формировать умение выделять и называть части предметов и объектов.

Игровой материал: предметные картинки.

Дом - ... (крыша, окно, дверь, крыльцо...);

Машина - ... (колеса, фары, руль...);

Велосипед ... (руль, два колеса, рама, педали);

Грузовик - ... (колеса, фары, кузов, кабина...);

Улица - ... (дома, дорога, тротуар, пешеходный переход, светофор...).

Д/и «Скажи наоборот»

Цель: учить детей подбирать слова-антонимы.

Эта улица узкая, а эта ... (широкая), эта дорога длинная, а эта ... (короткая), эта речка мелкая, а эта ... (глубокая), эта школа близкая, а эта ... (далекая), эта тропинка прямая, а эта ... (кривая), этот дуб молодой, а этот ... (старенький), этот путь далекий, а этот ... (близкий), этот мост высокий, а этот ... (низкий).

Д/и «Хвастуны»

Цель: учить детей образовывать сравнительную степень имен прилагательных.

Игровой материал: мяч.

Дети встают в круг. педагог объясняет правила игры: «Каждая мамочка любит своих детей, заботится о них. Она всегда дарит своим детям к празднику подарки. Дети очень любят подарки, но иногда ими хвастают. Давайте поиграем в хвастунов. Я буду начинать предложение, а тот кому я брошу мяч, закончит его.

Печенье вкусное. –А мое еще... (вкуснее).

Мороженое холодное. –А мое еще...(холоднее).

Конфета сладкая. –А моя еще...(слаще).

Пирог большой. – А мой еще...(больше).

Варенье вкусное. – А мое еще...(вкуснее)...

Но каждый воспитанный ребенок знает, что хвастаться не красиво. Мы просто сейчас

Д/и «Подумаю немножко, хлопну по ладошке»

Цель: учить детей образовывать имена прилагательные от существительных. Дети образуют круг. Педагог объясняет детям ход игры: «Ребята, сейчас мы с вами поиграем в игру «Ладочки». Педагог встает в центр круга и каждому по очереди называет называть слово и хлопать его по ладошкам. Ребенок в ответ тоже хлопает по ладошкам воспитателя и называет слово – родственника этого слова. Например: доброта – добрый.

Красота - ...красивый.

Любовь - ...любимый.

Радость - ...радостный.

Мужество - ...мужественный.

Нежность – нежный.

Д/и «Говори наоборот»

Цель: развитие мышления, активизация словарного запаса, учить детей детей подбивать и называть антонимы- прилагательные.

Ход игры.

воспитатель кидает мяч ребенку, называет слово, а ребенок бросает мяч обратно и называет слово с противоположным значением:

веселый - грустный

быстрый - медленный

красивый - безобразный

пустой - полный

худой - толстый

умный - глупый

трудолюбивый - ленивый

тяжелый - легкий

трусливый - храбрый

твердый - мягкий

светлый - темный

длинный - короткий

высокий - низкий

острый - тупой

горячий - холодный

больной - здоровый

широкий – узкий

Д/и «Кто где живет?» (птицы)

Цель: уточнить и расширить знания детей о птицах, местах их обитания.
Расширение словаря по теме.

Игровой материал: картинки с изображением птиц, местами их обитания.

Воспитатель раздает каждой паре конверт с карточками с изображением птиц. Дети должны определить место обитания этих птиц и расположить их под соответствующими моделями:

- «болото» - цапля, аист, журавль;
- «водоем» - лебедь, дикая утка, чайка;
- «лес» - кукушка, дятел, сова, клест, соловей;
- «город» - воробей, голубь, ворона, сорока;
- «птичий двор» - курица, гусь, утка, индюк.

Д/и «Кто где живет?»

Цель: активизировать в речи слова, обозначающие названия животных и птиц, их жилищ. Закрепление употребления в речи детей грамматической формы предложного падежа с предлогом «в».

Игровой материал: настольно-печатная игра «Где чей домик?»
Взрослый объясняет детям правила игры: злой колдун заколдовал всех наших животных и птиц. Они забыли, кто в каком домике живет. Мы можем им помочь, если назовем и поселим каждое животное и птицу в свой домик. Тогда они вспомнят, где их домик и расколдуются. Дети по очереди называют животное или птицу, подбирают и называют его жилище.

Воробей живет в гнезде. Медведь – в берлоге. Волк – в логове. Скворец – в скворечнике. Собака – в конуре...

Д/и «Куда спряталась мышка?»

Цель: учить детей находить предмет в пространстве, определяя его местонахождение словами: вверху, внизу, на, под, за, слева, справа.

Игровой материал: мышка – игрушка.

Игра начинается с загадки:

Под полом таится,

Кошки боится.

Кто это? (Мышка).

К нам в гости прибежала мышка, она хочет с вами поиграть. Закройте глазки, а мышка в это время от вас спрячется». Ставлю ее под стол, на шкаф... Дети, открыв глаза, ищут мышку. Найдя ее, ребята говорят, где она находится.

Используя слова: наверху, внизу, на, под, слева, справа.

Д/и «Кто как разговаривает?»

Цель: расширять глагольный словарь детей.

Игровой материал: мяч.

Воспитатель поочередно бросает мяч детям, называя животных. Дети, возвращая мяч, должны правильно ответить, как то или иное животное подает голос: корова – мычит, тигр – рычит, собака – лает, волк – воет, змея – шипит, комар – пищит, утка – крикает, гусь – гогочет, свинья – хрюкает.

Д/и «Скажи одним словом»

Цель: учить детей определять и называть обобщенное слово, активизировать словарь по теме.

Игровой материал: мяч.

Взрослый называет 3 предмета, бросает мяч ребенку. Ребенок повторяет слова, называет обобщающее слово, возвращает мяч. Взрослый снова бросает мяч малышу, предлагает из трех названных слов назвать лишнее и объяснить почему.

Слова для активизации:

Волк, заяц, корова. Воробей, курица, соловей. Курица, орел, гусь. Олень, слон, белка

Д/и «Что сначала, что потом»

Цель: расширение временных и количественных представлений.

Игровой материал: мяч.

Дети встают в ряд. воспитатель: «Мы сейчас сыграем в игру «Что сначала, что потом». Я начинаю предложение, а вы заканчиваете. Кто отвечает правильно – делает шаг вперед».

Сначала день, а потом...(вечер);

Сначала маленький, а потом...(большой);

Сначала 2, а потом...(3);

Сначала гусеница, а потом...(куколка);

Сначала 4, а потом...(5);

Сначала весна, а потом...(лето).

Дидактическая игра «Кляксы»

Цель: развить воображение, изобразительные умения, цветоощущение; учить детей определять и правильно называть цвета.

Воспитатель «превращает» детей в «маленьких волшебников» и предлагает им рассмотреть кляксы, которые оставил художник, когда рисовал картины. Кляксы заколдованы, в них спрятаны какие-то предметы. Их надо расколдовать, разглядев в кляксе, что же хотел нарисовать художник.

Д/и «Хорошо-плохо»

Цель: учить детей подбирать к определенным поступкам подходящие наречия «хорошо» или «плохо».

Кормить зимой птиц... (хорошо);

Положить птенчика в гнездо... (хорошо);

Стрелять в птиц из рогатки... (плохо);

Разорвать птичьи гнезда... (плохо);

Лечить птицу... (хорошо);

Бросать палкой в сидящую птицу... (плохо).

Усложнить игру можно, придумав новые ситуации.

Дидактические игры по работе над звукопроизношением и развитием фонематического слуха

Д/и «Назови и отгадай»

Цель: закрепить правильное произношение звука [З] в словах, определять его наличие в слове

Материал: картинки с изображениями предметов, в названии которых есть звук [З], парные к ним картинки без звука

Ход: воспитатель выставляет парные картинки и просит детей назвать их. Затем предлагает назвать только те в названии которых есть звук [З].

Например: замок – ключ, коза – корова.

Воспитатель исправляет ошибки в речи детей, выделяя звук голосом.

Д/и «Помоги художнику»

Цель: упражнять в умении подбирать похожие по звучанию слова

Материал: картинки с изображением предметов

Ход игры: в – ль показывает картинку и просит назвать её. Затем показывает чистый листок и просит детей назвать, что похожее по звучанию мог бы нарисовать художник. слова произносятся хором, индивидуально, обращая внимание на сходство и различие слов.

Д/и «Продолжи слово»

Цель: закреплять правильное произношение некоторых звуков в словах.

Ход игры: Воспитатель произносит фразу, но не договаривая её до конца, дети должны её закончить

Например: Ра –ра-ра начинается иг.

Ры –ры –ры у мальчика ша...

Ро –ро –ро у нас новое вед...

Ру –ру –ру родолжаем мы иг...

Затем предлагает детям самим придумать фразу.

Д/и «Кто больше»

Цель: упражнять детей в подборе слов с определённым **звуком**.

Материал: сюжетная картинка, например «улица», фишки.

Ход игры: воспитатель предлагает рассмотреть картинку и назвать предметы в названии которых есть определённый **звук**. За правильный ответ ребёнок получает фишку. Побеждает тот, у кого больше фишек

Д/и «Магазин»

Цель: упражнять в правильном произношении слов с заданным **звуком**

Материал: игрушки в названии которых есть заданный **звук**

Ход игры: На стол выставляются игрушки, дети сидят на стульчиках. Воспитатель предлагает детям приходить в магазин, и покупать только те игрушки, в названии которых есть заданный **звук**. Название игрушки произносится громко, выделяя **звук голосом**

Д/и «Угадай, кто кричит.»

Цель: **развитие слухового внимания**, добиваться чёткого произношения **звуков в словах**.

Материал: игрушки – животные.

Ход игры: Воспитатель показывает игрушки называя их и имитируя их крик, затем ставит их за ширму. Ведущий – ребенок встаёт за ширму и выбрав игрушку имитирует крик животного, отгаданная игрушка выставляется на стол.

Д/и «Подарки»

Цель: закрепить правильное произношение **звука [ш] в словах**.

Материал: кукла – мальчик и кукла – девочка, игрушки: машинка, мишка, мышка, и другие игрушки в названии которых есть **звук[ш]**.

Ход игры: Воспитатель показывает кукол (*Миша и Маша*) и предлагает им на день рождения выбрать подарки. Воспитатель обращает внимание на наличие **звука в словах**, и следит за чётким произношением слов.

Упражнение «Какой звук есть во всех словах?»

Педагог произносит три - четыре слова, в каждом из которых есть один и тот же звук: шуба, кошка, мышь - и спрашивает у ребенка, какой звук есть во всех этих словах.

Д/и Кто это?

Цель. Закрепление понятий по теме «Животные и птицы». Формирование правильного звукопроизношения.

Оборудование. Картинки с изображением животных и птиц.

Описание игры. Педагог держит в руке несколько картинок с изображением животных и птиц. Ребёнок вытягивает одну картинку так, чтобы остальные дети её не видели. Он подражает крику животного и его движениям, а остальные дети должны угадать, какое это животное.

Д/и «Звенит – жужжит»

Цель. Дифференциация звуков з – ж.

Описание игры. Выбирается водящий. Он выходит из команды. Оставшиеся дети придумывают каждый по одному слову, в названии которого есть звук з или ж. Водящий, вернувшись, подходит к каждому ребёнку, и тот говорит ему слово. Если водящий слышит в слове звук з, то он говорит: «Звенит», если слышит звук ж, то говорит: «Жужжит». Оцениваются и ответы водящего, и придуманные детьми слова.

Д/и «Кто больше слов придумает?»

Цель. Активизация словаря, автоматизация разных звуков.

Оборудование. Мяч, фанты.

Описание игры. Педагог называет какой-нибудь звук и просит детей придумать слова, в которых встречается этот звук. Затем дети образуют круг. Один из играющих бросает кому-нибудь мяч. Поймавший мяч должен сказать слово с условленным звуком. Он получает фант. Тот, кто не придумал слово или повторяет уже сказанное кем-либо, фанта не получает. Победитель определяется по количеству набранных фантов.



ma Xnika



КАРТОТЕКА
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР
старшая группа

Игры для развития фонетико-фонематической стороны речи

Д/И «Поиграем в сказку»

Взрослый предлагает ребёнку вспомнить сказку «Три медведя». Затем, меняя высоту голоса, просит отгадать, кто говорит: Михайло Иванович (низкий голос), Настасья Филипповна (голос средней высоты) или Мишутка (высокий голос). Одна и та же реплика произносится поочередно различным по высоте голосом, в трёх вариантах:

- Кто сидел на моем стуле?
- Кто ел из моей чашки?
- Кто спал в моей постели?
- Кто же был в нашем доме? И т.п.

Д/и «Испорченный телефон»

Цель: развивать у детей слуховое внимание.

Игровые правила. Передавать слово надо так, чтобы рядом сидящие дети не слышали. Кто неправильно передал слово, т.е. испортил телефон, пересаживается на последний стул.

Игровое действие: шепотом передавать слово на ухо рядом сидящему игроку. Ход игры. Дети выбирают ведущего при помощи считалочки. Все садятся на стулья, поставленные в ряд. Ведущий тихо (на ухо) говорит какое-либо слово рядом сидящему, тот передает его следующему и т.д. Слово должно дойти до последнего ребёнка. Ведущий спрашивает у последнего: «Какое ты услышал слово?» Если тот скажет слово, предложенное ведущим, значит, телефон исправен. Если же слово не то, водящий спрашивает всех по очереди (начиная с последнего) какое они услышали слово. Так узнают, кто напутал, «испортил телефон». Провинившийся занимает место последнего в ряду.

Д/и «Светофор»

Взрослый дает ребёнку два кружка – красный и зелёный и предлагает игру: если ребёнок услышит правильное название того, что изображено на картинке, он должен поднять зелёный кружок, если неправильное – красный. Затем показывает картинку и громко, медленно, чётко произносит звукосочетания:
Баман Паман Банан Банам Витамин Митанин Фитамин ваван даван
Баван ванан витанин митавин фитавин альбом айбом аньбом
Авьбом клетка кьетка клетта альпом альмом альном аблем кьекта
Кветка тлекта

Д/и «Повтори»

Ребёнку предлагается повторить похожие слова вначале по 2, затем по 3 в названном порядке:

Мак-бак-так

Ток-тук-так

Бык-бак-бок

Дам-дом-дым

Ком-дом-гном

моток-каток-поток

батон-бутон-бетон

будка-дудка-утка

натка-ватка-ветка

клетка-плетка пленка

При восприятии слов необязательно знание понятий. Особенность этого и последующих подборов слов в том, что они доступны по звуковому составу, не содержат труднопроизносимых звуков.

Д/и «Похоже - не похоже»

Из каждых четырех названных взрослым слов ребёнок должен выбрать слово, которое по звуковому составу не похоже на остальные три:

Мак-бак-так-банан

Сом-ком-индюк-дом

Лимон-вагон-кот-бутон

Мак-бак-веник-рак

Совок-гном-венок-каток

Пятка-ватка-лимон-кадка

Ветка-диван-клетка-сетка Каток-дом-моток-поток

Д/и «Поймай звук»

Выделенные в звуковом потоке гласного звука (А, О, У, И, Ы, Э).

Взрослый называет и многократно повторяет гласный звук, который ребенок должен выделить среди других звуков (хлопнуть в ладоши, когда услышит).

Затем взрослый медленно, четко, с паузами произносит звуковой ряд, например:

А – У – М – А – У – М – И – С – Ы – О – Э – Р – Ш – Ф – Л – В – З – Ж – Х – Ы – А

Игры для развития лексической стороны речи (формирования словаря)

Д/и «Переезжаем на новую квартиру»

Цель: научить детей различать предметы, сходные по назначению и похожие внешне, помочь запомнить их названия; активизировать в речи детей соответствующий словарь.

Игровой материал:

1. Предметные картинки (парные): чашка-стакан, кружка-чашка, масленка-сахарница, чайник-кофейник, кастрюля-сковородка, платок-косынка, шапка-шляпа, платье-сарафан, свитер-безрукавка, брюки-шорты, носки-гольфы, чулки-носки, перчатки-варежки, туфли-босоножки, тапочки-сандалии, ранец-портфель, люстра-настольная лампа.

2. Коробочки для складывания картинок.

Ход игры: играют 6 детей. Воспитатель вручает каждому ребёнку 2-3 пары картинок, например: чашка-стакан, платок-косынка, ранец-портфель. Рассказывает: «Дети, мы получили новую квартиру. Надо собрать все вещи и упаковать их для переезда. Сначала я буду упаковывать посуду. Вы мне будете помогать. Передавайте мне только ту вещь, которую я назову. Будьте внимательны – многие вещи внешне похожи. Не спутайте, например кружку с чашкой, чайник с кофейником.

Собранную посуду я сложу в синюю коробку».

Воспитатель называет по одному предмету из каждой пары, например кофейник. Если ребёнок ошибается (предъявляет чайник), картинка остается

у него. К концу игры у детей не должно остаться ни одной картинки.

Проигравшим считается тот, у кого остались картинки. Затем для активизации в речи детей соответствующего словаря воспитатель предлагает одному ребёнку вынимать из коробки собранные картинки и говорить, что он достал, а остальным – называть предмет, объединенный в пару с предъявляемым.

Д/И «Вершки-корешки»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации овощей (по принципу: что у них съедобно – корень или плоды на стебле).

Игровые правила. Отвечать можно только двумя словами: вершки и корешки.
Кто ошибся, платит фант.

Игровое действие. Разыгрывание фантов.

Ход игры. Воспитатель уточняет с детьми, что они будут называть вершками, а что – корешками: «Съедобный корень овоща будем называть корешками, а съедобный плод на стебле – вершками».

Воспитатель называет какой-нибудь овощ, а дети быстро отвечают, что в нем съедобно: вершки или корешки. Тот, кто ошибается, платит фант, который в конце игры выкупается.

Воспитатель может предложить иной вариант; он говорит: «Вершки – а дети вспоминают овощи, у которых съедобны вершки».

Д/и «Фрукты – овощи»

Цель игры: дифференциация сходных понятий.

Ход игры. В начале игры ведущий напоминает детям, какие растения мы называем фруктами, какие – овощами. Для фруктов выбирается картинка «Сад», а для овощей – «Огород». Эти картинки выкладываются на разных краях стола. Предметные картинки, изображающие фрукты и овощи, лежат на столе стопкой изображенными вниз. По очереди дети берут из стопки по одной картинке, называют её, а также объясняют, к какой группе она относится. Объяснение должно быть полным: «Помидор – это овощ, потому что он растёт на огороде». Если ребёнок дал неправильный ответ, картинка возвращается на место, а если ребёнок верно назвал картинку и отнёс её к нужному понятию, он забирает её себе. Игра заканчивается после того, как все картинки будут находиться у детей. Выигрывает тот, у кого окажется больше картинок.

Игра «Фрукты-ягоды» проводится так же, только перед игрой уточняются данные понятия и выбираются другие картинки-символы: кустик для ягод и дерево для фруктов.

Д/и «Новоселье»

Цель: дифференциация понятий «одежда» и «обувь».

Ход игры. Создаётся следующая игровая ситуация: «У куклы Кати новоселье. Ей надо собрать свои вещи для переезда на новую квартиру. Помогите уложить вещи правильно, чтобы на новом месте ей было легко отыскать все свои платья и туфли. Одежду будем складывать в одну коробку, а обувь – в другую». Затем ребёнку дается два набора предметных картинок и две коробочки, на каждой помещён свой символ: для одежды платье, для обуви – сапожки.

Д/и Лото «В мире растений»

Цель игры: Закрепление слов-обобщений: цветы, деревья, овощи, фрукты, ягоды; активизация словаря по данным темам.

Описание игры. Лото состоит из шести больших карт, в середине которых дана сюжетная картинка, изображающая данную группу растений в природе. По краям расположены предметные картинки, относящиеся к какому-нибудь одному родовому понятию, например, цветы или деревья. Кроме больших карт есть маленькие карточки с такими же предметными картинками.

Ход игры. Игра проходит по общему правилу игры в лото. Когда все маленькие карточки будут розданы, каждый играющий должен назвать одним словом всю группу своих слов - названий растений.

Д/и «Собери пять»

Цель: научить относить единичные предметы к определенным тематическим группам.

Ход игры. Для игры надо заготовить набор предметных картинок, состоящий из нескольких тематических групп (одежда, посуда, игрушки, мебель и т.д.) Играет несколько человек, по количеству тематических групп. Картинки лежат на столе изображениями вниз. Каждый берёт по одной картинке, называет её и родовое понятие, к какому относится данная картинка. Таким образом, устанавливается, какую группу будет собирать каждый участник. Если выбраны одинаковые группы, открывают ещё по одной картинке. Затем ведущий показывает играющим по одной картинке, а они должны просить себе ту или иную картинку: «Мне нужна кукла, потому что я собираю игрушки». Выигрывают тот, кто первый собрал свою группу картинок (количество картинок в каждой группе должно быть одинаковым, например, по шесть картинок)

Д/и «Кто как голос подаёт»

Цель: расширение глагольного словаря по данной теме.

Ход игры. Ведущий читает детям стихотворение Г Сапгира.

Ветер весеннюю песню донёс
Песню пролаял охотничий пёс,
Волк эту песню провыл на опушке,
Дружно проквакали песню лягушки.
Бык эту песню, как мог, промычал.
Рысь промурлыкала,
Сом промычал.
Филин прогукал,
Уж прошипел,
А соловей эту песню пропел.

Ведущий спрашивает, кто как голос подавал, одновременно показывая предметные картинку с изображениями животных. За каждый правильный ответ дают картинку, выигрывает тот, кто соберёт больше картинок.

Д/и «Эстафета»

Цель: активизация глагольного словаря.

Ход игры. Играющие стоят в кругу. У ведущего палочка-эстафета. Он произносит какое-нибудь слово и передаёт эстафету рядом стоящему ребёнку. Тот должен подобрать подходящее слово- действие и быстро передать палочку дальше. Когда эстафета вернётся к ведущему, он задаёт новое слово, но палочку передаёт в другом направлении. Если кто-то затрудняется назвать слово или подбирает неподходящее слово, ему дают штрафное очко. После того как игрок набрал три штрафных очка, он выходит из игры. Выигрывает тот, у кого в конце игры будет меньше штрафных очков.

Ход игры: собака – лает, кусает, бежит, сторожит, скулит, воет; кошка – мурлыкает, охотится, играет, дремлет, мяукает, царапается.

Д/и «Наоборот»

Дидактическая задача: Развивать у детей сообразительность, быстроту мышления.

Игровое правило. Называть слова только противоположные по смыслу.
Игровые действия. Бросание и ловля мяча.

Ход игры. Дети и воспитатель садятся на стулья в кружок. Воспитатель произносит слово и бросает кому-нибудь из детей мяч, ребенок должен поймать мяч, сказать слово противоположное по смыслу, и снова бросить мяч воспитателю. Воспитатель говорит: «Вперёд». Ребенок отвечает «Назад», (направо - налево, вверх-вниз, под - над, далеко - близко, высоко - низко, внутри - снаружи, дальше - ближе). Можно произносить не только наречия, но и прилагательные, глаголы: далекий - близкий, верхний - нижний, правый - левый, завязать - развязать, намочить - высушить и др. Если тот, кому бросили мяч, затрудняется ответить, дети по предложению воспитателя хором произносят нужное слово.

Д/и «Кто больше знает»

Дидактическая задача: Развивать память детей; обогащать их знания о предметах, воспитывать такие качества личности, как находчивость, сообразительность.

Игровое правило. Вспомнить и назвать, как один и тот же предмет может быть использован.

Игровое действие. Соревнование – кто больше назовёт, как можно использовать предмет.

Ход игры. Дети вместе с воспитателем садятся на стулья (на ковёр) в кружок. Воспитатель говорит: - У меня в руках стакан. Кто скажет, как и для чего его можно использовать?

Дети отвечают:

- Пить чай, поливать цветы, измерять крупу, накрывать рассаду, ставить карандаши.

- Правильно, - подтверждает воспитатель и если нужно, дополняет ответы ребят. Теперь давайте поиграем. Я буду называть различные предметы, а вы вспомните и назовите, что с ними можно делать. Постарайтесь сказать как можно больше. Воспитатель заранее подбирает слова, которые он предложит детям во время игры.

Д/и «Найди лишнюю картинку»

Подбирается серия рисунков, среди которых трое рисунка можно объединить в группу по общему признаку, а четвертый – лишний. Предложите ребёнку первые четыре рисунка и попросите лишний убрать. Спросите: «Почему ты так думаешь? Чем похожи те рисунки, которые ты оставил?»

Д/И «Назови три предмета»

Дидактическая задача: Упражнять детей в классификации предметов. Игровые правила. Назвать три предмета одним общим словом. Кто ошибется, платит фант.

Ход игры. Дети, говорит воспитатель, мы уже играли в разные игры, где требовалось быстро подобрать нужное слово. Сейчас мы поиграем в похожую игру, но только будем подбирать не одно слово, а сразу три. Я назову одно слово, например, мебель, а тот, кому я брошу мяч, назовёт три слова, которые можно назвать одним словом мебель. Какие предметы можно назвать, одним словом мебель?

- Стол, стул, кровать.

-«Цветы»- произносит педагог и после небольшой паузы бросает мяч ребенку. Тот отвечает: «Ромашка, роза, василёк».

В этой игре дети учатся относить три видовых понятия к одному родовому. В другом варианте игры дети, наоборот, по нескольким видовым понятиям учатся находить родовые. Например, Воспитатель называет: «Малина, клубника, смородина». Ребёнок, поймавший мяч, отвечает: «Ягоды». Более сложным вариантом игры будет такой, когда воспитатель во время одной игры меняет задание: то называет видовые понятия, и дети находят

Родовые, то называет родовые понятия, а дети указывают видовые. Такой вариант предлагается в том случае, если дети часто играли в различные игры на классификацию предметов.

Игры для развития связной речи

Д/и «Кто больше заметит небылиц?»

Дидактическая задача: Учить детей замечать небылицы, нелогические ситуации, объяснять их; развивать умение отличать реальное от выдуманного.

Игровые правила. Кто заметит в рассказе, стихотворении небылицу, должен положить перед собой фишку, а в конце игры назвать все замеченные небылицы.

Игровое действие. Использование фишек. (Кто больше заметил и объяснил небылиц, тот и выиграл).

Ход игры. Дети, садятся так, чтобы на столе можно было откладывать фишки, Воспитатель объясняет правила игры:

- Сейчас я прочту вам отрывок из стихотворения Корнея Чуковского «Путаница» В нем будет много небылиц. Постарайтесь их заметить и запомнить. Кто заметит небылицу, положит фишку, заметит ещё одну небылицу, положит вторую фишку рядом и т.д. Кто заметит больше небылиц, тот и выигрывает. Фишку можно положить только тогда, когда ты сам заметил небылицу.

Сначала читается небольшая часть этого стихотворения, медленно, выразительно, акцентируются места с небылицами.

После чтения воспитатель спрашивает детей, почему стихотворение называется «Путаница». Затем того, кто отложил меньше фишек, просит назвать замеченные небылицы. Дети, у которых больше фишек называют те небылицы, которые не заметил первый отвечающий.

Повторять сказанное нельзя. Если ребенок положил больше фишек, чем небылиц в стихотворении, воспитатель говорит ему, что он не выполнил правила игры, и предлагает быть более внимательным в другой раз.

Затем читается следующая часть стихотворения. Надо следить за тем, чтобы дети не утомлялись, т.к. игра требует большого умственного напряжения. Заметив по поведению детей, что они устали, воспитатель должен прекратить игру. В конце игры следует похвалить тех, кто заметил больше небылиц и правильно их объяснил.

Д/и «Где начало рассказа?»

Цель: Учить передавать правильную временную и логическую последовательность рассказа с помощью серийных картинок.

Ход игры. Ребенку предлагается составить рассказ. Опираясь на картинки. Картинки служат своеобразным планом рассказа, позволяют точно передать сюжет, от начала до конца. По каждой картинке ребёнок составляет одно предложение и вместе они соединяются в связный рассказ.

Д/и «Найди картинке место»

Цель: научить соблюдать последовательность хода действия.

Ход игры. Перед ребенком выкладывают серию картинок, но одну картинку не помещают в ряд, а дают ребёнку с тем, чтобы он нашёл ей нужное место. После этого просят ребёнка составить рассказ по восстановленной серии картинок.

Наборы серийных картинок для выкладывания

Д/и «Исправь ошибку»

Цель: научить устанавливать правильную последовательность действия.

Ход игры. Перед ребёнком раскладывают серию картинок, но одна картинка лежит не на своем месте. Ребёнок находит ошибку, кладёт картинку на нужное место, а затем составляет рассказ по всей серии картинок.

Д/и «Какая картинка не нужна?»

Цель: научить находить лишние для данного рассказа детали.

Ход игры. Перед ребёнком выкладывают серию картинок в правильной последовательности, но одну картинку берут из другого набора. Ребёнок должен найти ненужную картинку, убрать ее, а затем составить рассказ

Д/и «Составь два рассказа»

Цель: научить различать сюжеты разных рассказов.

Ход игры. Перед ребёнком кладут вперемешку два набора серийных картинок и просят выложить сразу две серии, а затем составить рассказы по каждой серии.

Д/и «Поиск пропавших деталей»

Цель: научить составлять описание картины с опорой на фрагменты данной картинке.

Ход игры. «Фотография испортилась, некоторые фрагменты стерлись с большой картины. Хорошо, что сохранились маленькие снимки. Подставь в нужное место каждый фрагмент и опиши ту картину, которую снимал фотограф».



ma X nika